SPIS TREŚCI

Instalacja

Włóż pierwszą płytę z grą Worms™ 4: Totalna Rozwałka do swojego napędu CD. Jeżeli na twoim komputerze włączona jest opcja automatycznego uruchamiania, instalacja gry Worms™ 4: Totalna Rozwałka rozpocznie się automatycznie. Jeżeli opcja ta jest wyłączona, kliknij Menu Start i wybierz Uruchom. Wpisz D:\setup.exe (w miejsce litery 'D' wpisz literę przypisaną do twojego napędu CD) i naciśnij klawisz ENTER.

Po rozpoczęciu instalacji postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie. Aby móc uruchomić grę Worms™ 4: Totalna Rozwałka, musisz mieć zainstalowany DirectX 9.0c (lub nowszy). Jeżeli na twoim komputerze nie ma zainstalowanego DirectX 9.0c, instalator gry zapyta się, czy chcesz go zainstalować. Ponadto gra wymaga sterowników karty graficznej zgodnych z OpenGL v1.5. W razie potrzeby możesz je pobrać ze strony internetowej producenta twojej karty graficznej i zainstalować zgodnie z jego wskazówkami.

Jeżeli korzystasz z modemu, a nie jest on skonfigurowany tak, aby na żądanie uruchamiał się automatycznie, może będziesz musiał ręcznie nawiązać połączenie przed rozpoczęciem instalacji, jeżeli chcesz zarejestrować grę za pośrednictwem Internetu.

W trakcie instalacji w systemie nie powinny działać żadne inne programy (poza aplikacjami niezbędnymi do uzyskania dostępu do Internetu).

Robale powracają!



Najbardziej lubiane bezkręgowce świata wróciły i nadszedł czas, aby dobyć ciężkiej broni. To więcej niż rozwałka, to więcej niż wojna. To absolutny ROBALOGEDDON.

Stań do walki twarzą w twarz (jeżeli potrafisz ustalić, gdzie DOKŁADNIE się ona znajduje) z komputerem lub twoimi kolegami, i dołóż wszelkich starań, żeby zetrzeć swoich przeciwników na drobny mak.

Gdy bitwa staje się tak zwariowana, może to oznaczać tylko jedno – powrót Robali!

Wczytywanie i zapisywanie

Twoja gra jest automatycznie zapisywana, gdy uzyskasz dostęp do nowego sprzętu na kolejnych etapach zabawy. Jeśli wczytasz grę, wczytane zostaną również poczynione przez ciebie postępy oraz cały sprzęt, z którego możesz już korzystać.





Sterowanie

Poruszanie się (w widoku z lotu ptaka)

Pełznij do przodu / do tyłu: .... W / S
Kierowanie robalem w czasie ruchu: .... mysz lewo, prawo lub A / D
Rozglądanie się: .... mysz góra, dół, lewo, prawo
Wyśrodkowanie na robalu: .... H
Wybór robala: .... T
Zbliżenie / oddalenie: .... kółko myszy
Informacje o robalu: I

Skakanie

Szybki skok: .... SPACJA
Skok w górę: .... przytrzymaj SPACJĘ
Skok w trakcie ruchu na większą odległość: .... W / S + SPACJA
Kierowanie robalem w czasie skoku: .... SPACJA + W / S / A / D
Wyższy skok: .... 2 x SPACJA

Wybór broni*

Otwórz panel broni: .... PPM
Wybierz broń: .... kliknięcie LPM broni w panelu jej wyboru
Użycie broni: .... kliknięcie LPM lub przytrzymanie LPM dla większej mocy (zależnie od wybranej broni)
Dodatkowy strzał: .... BACKSPACE

Widoki*

Widok z oczu robala: .... Q
Widok z lotu ptaka: .... E

*Więcej informacji o szczegółach sterowania bronią i o widokach znajdziesz w rozdziałach „Broń robali" i „Widoki".

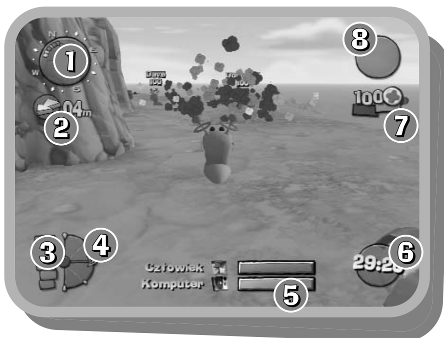
Nawigacja

Wybór pozycji menu: .... kliknięcie LPM pozycji
Zatwierdź: .... kliknięcie LPM ptaszka lub klawisz ENTER
Wstecz / anuluj: .... Esc
Wstrzymanie i wznowienie gry, opuszczenie misji lub rozpoczęcie jej od początku .... Esc w czasie trwania misji
Rozmowa w czasie gry sieciowej: .... U / P

Uwaga: Ustawienia sterowania mogą zostać zmienione w Menu opcji.



Ekran gry



1 Radar

Na radarze widać, gdzie znajdują się wszystkie robale i przedmioty na mapie. Kolor kropek odpowiada kolorom drużyn.

2 Wskaźnik wiatru

Dzięki wskaźnikowi wiatru możesz się zorientować, jak dalece siły natury zmienią trajektorię wystrzelonego pocisku. Strzałka wskazuje kierunek wiatru, zaś liczba odpowiada jego sile. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale "Broń robali".

3 Wskaźnik mocy

W przypadku niektórych broni możesz regulować ich moc (patrz rozdział "Broń robali"). Jej zmiany są odwzorowywane na wskaźniku mocy.

4 Kąt strzału

Ta strzałka pokazuje, pod jakim kątem uniesiona jest twoja broń.

5 Stan drużyny

Paski wyświetlane między poszczególnymi turami pokazują kondycję twojej drużyny i przeciwników. Gdy twój pasek zniknie, ogrodnik zakończył twój nędzny żywot swoim szpadlem śmierci – koniec gry. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale "W zdrowym ciele, zdrowy duch".

6 Czas tury / Czas gry

Wykonaj swój ruch, zanim skończy się czas. W przeciwnym przypadku pałeczka przejdzie do drużyny przeciwnika. Wyświetlany jest również całkowity czas, jaki pozostał na zakończenie rozgrywki. Gdy ten licznik dojdzie do zera, gra przełączy się w tryb Nagłej Śmierci (jeżeli został włączony) – patrz rozdział "Rozgrywka".

7 Zdrowie robala

Wyświetlana liczba oznacza zdrowie, jakie pozostało wybranemu robalowi – patrz rozdział "W zdrowym ciele, zdrowy duch". Paski są miniaturowymi wersjami pasków stanu drużyny (5), tak więc zawsze będziesz wiedzieć, jak ci idzie.

8 Wybrana broń / Narzędzie

W tym miejscu wyświetlana jest aktualnie wybrana broń lub narzędzie. Więcej informacji znajdziesz w rozdziałach "Broń robali" i "Narzędzia".

Rozgrywka

W Worms™ 4: Totalna Rozwałka jest mnóstwo rzeczy do zrobienia. Weterani robalowych wojen będą chcieli od razu zagłębić się w rozgrywkę, ale dla tych, którzy robali nie znają tak dobrze, zamieszczamy szybki przewodnik po grze...

Niezależnie od wybranego trybu gry sposób prowadzenia rozgrywki jest taki sam. Gra jest podzielona na tury: w każdej z nich możesz przemieścić swojego robala, skorzystać z narzędzia, jeżeli masz do jakiegoś dostęp (patrz rozdział "Narzędzia"), i/lub użyć broni. Po twojej turze następuje kolej przeciwnika (kontrolowanego przez komputer lub przez innego gracza), w której może on wykonać te same działania, co ty w twojej turze. W każdej turze tylko jeden z twoich robali może się poruszyć, użyć narzędzia i/lub broni. Jeżeli włączona jest opcja Wybór robala (możesz ją włączyć lub wyłączyć w edytorze stylu gry – patrz rozdział "Dostosowywanie"), możesz wybrać dowolnego robala. W przeciwnym wypadku w kolejnych turach będziesz kontrolować kolejne swoje robale – patrz rozdział "Narzędzia". Gra kończy się, gdy jedna z drużyn spełni warunki wygranej dla danej rozgrywki albo przerobi pozostałe drużyny na pokarm dla rybek. Nic prostszego!

Czas na zmianę graczy

Czas na zmianę graczy jest czasem między kolejnymi turami, w którym następuje przekazanie klawiatury/myszy następnemu graczowi. W każdej chwili możesz rozpocząć następną turę, naciskając dowolny klawisz.

Nagła śmierć

Gdy upłynie czas gry, rozpoczyna się faza Nagłej śmierci (za wyjątkiem gier typu Zniszczenie i Obrona posągu). Zaczynają obowiązywać ustawione wcześniej w stylu gry (patrz rozdział "Dostosowywanie" – Stwórz styl gry) zasady Nagłej śmierci, aby tylko jedna drużyna wyszła zwycięsko ze starcia.

W zdrowym ciele, zdrowy duch

Jeżeli chcesz pokazać tej bandzie przeżuwaczy błota, kto tu naprawdę rządzi, musisz pilnować zdrowia swoich robali...

Zdrowie robala

Gdy robal jest aktywny, pod wybraną bronią / narzędziem wyświetlane jest jego zdrowie (patrz rozdział "Ekran gry"). Twarde lądowanie po zbyt długim locie, ataki wroga, niewprawne użycie materiałów wybuchowych i przypadkowy ostrzał kolegów z drużyny będą w różnym stopniu zmniejszać zdrowie twojego żołnierza. Gdy robal straci wszystkie punkty zdrowia, straci również życie. Smutna prawda.

Zdrowie twoich robali może zostać podreperowane dzięki skrzyniom ze zdrowiem. Robal może też zyskać ochronę przed obrażeniami, zbierając skrzynie z pancerzem (patrz rozdział "Skrzynie").

Uwaga: Jeżeli robal wpadnie do wody, to nie będzie niczym więcej, jak pokarmem dla rybek – heh, tak jakby już nim nie był!

Stan drużyny

Pasek stanu drużyny pokazuje sumę zdrowia wszystkich robali w twojej drużynie. Jeśli zniknie, oznacza to, że przeszedłeś razem ze swoimi żołnierzami do historii.

Szybka gra

Wybierz tę opcję, aby rozpocząć na losowo wygenerowanej mapie grę dla losowej drużyny przeciwko komputerowi dla jednego gracza lub starcie dla 2-4 losowych drużyn kontrolowanych przez graczy.

Samouczki

Kompletne samouczki pomogą ci opanować tajniki rozgrywki w grze Worms™ 4: Totalna Rozwałka. Dowiesz się wszystkiego, co konieczne, o poruszaniu się, skakaniu i broni.

Historia

Serce jednoosobowego robalowania. Ukończ cztery podstawowe misje, aby odblokować końcowe zadanie danego etapu. Ukończ ostatnią misję, żeby przejść do następnego etapu.

Wyzwania

Stań twarzą w twarz z twoimi znajomymi w emocjonującym robadynku (pojedynku, łapiesz?). Wybierz rodzaj gry - wybierz "Zasady gry", aby zobaczyć, za co odpowiedzialne są poszczególne opcje, następnie wybierz lub stwórz drużyny do nadchodzącej bitwy - patrz rozdział "Dostosowywanie". W trybie "Deathmatch" - najczęściej wybieranym - wybierasz nazwy drużyn i liczbę robali w jednej drużynie (maksymalnie 6 na drużynę / 16 w jednej grze), sojusze między drużynami i wyrównujące szanse ustawienia zdrowia. Ustaw ten sam kolor dla drużyn, jeżeli ma je łączyć sojusz, albo różne kolory, jeżeli mają być dla siebie wrogie. Na koniec wybierz teren i styl gry. Możesz też spróbować szczęścia w Robaczym tyglu przed ruszeniem do bitwy. Dla innych rodzajów gry postępuj zgodnie z opcjami widocznymi na ekranie.

Robaczy tygiel

Robaczy tygiel jest świetnym sposobem na tworzenie losowych trybów gry. Pociągnij za dźwignię (1), żeby zakręcić rolkami. Każda rolka odpowiada jednemu elementowi zróżnicowania rozgrywki, np. pierwsza może dać niską grawitację, druga dodatkowe zrzuty broni, itp. Istnieje przeszło 10 tysięcy różnych kombinacji!



Jeżeli nie spodoba ci się wynik losowania, przy pomocy przycisków ręcznej kontroli (2) możesz wybrać własne tryby.

Jeżeli masz wątpliwości, co wylosowany tryb oznacza, kliknij przycisk informacji (3). Jeżeli klikniesz przycisk anulowania (4), anulujesz wszystkie wybrane tryby.

Gra wieloosobowa

Podejmij Wyzwanie, aby wypróbować konkretny element rozgrywki. Możesz też wykazać się zapałem w Wyzwaniu Deathmatch - ukończ jedną misję, żeby przejść do następnej. Jest ich mnóstwo, więc nie ustawaj, dopóki nie zwyciężysz we wszystkich!

Dostosowywanie

Stwórz drużynę

Zanim ruszysz do walki, zechcesz zapewne stworzyć swoją własną, niepowtarzalną armię robali. Zrobisz to w menu tworzenia drużyny!

Na początek wybierz, czy drużyna ma być kontrolowana przez gracza ("Gracz"), czy przez komputer. Poziom komputera określa, jak inteligentnie będą się zachowywać robale z tej drużyny. Gdy ukończysz ten etap, przejdziesz na ekran tworzenia drużyny.

Na pierwszym ekranie możesz nazwać każdego ze swoich małych bohaterów. Wybierz miejsce na robala i wpisz jego imię. Gdy nazwiesz wszystkie robale, przejdź na drugi ekran (1) tworzenia drużyny.



Teraz możesz zmienić wygląd swojej drużyny, aby wyglądała czadersko, groźnie lub najzwyczajniej w świecie idiotycznie!

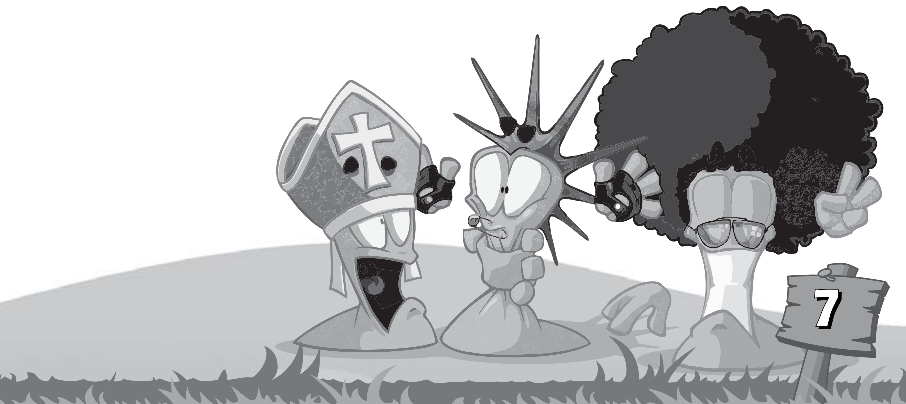
Ścieżki dźwiękowe: Wybierz zestaw ścieżek dźwiękowych (2) dla swojej drużyny. Możesz wybierać spośród wielu różnych głosów, których można zakupić jeszcze więcej w sklepie z przedmiotami. Kliknij ikonę "Test mowy", żeby zapoznać się z każdym zestawem i wybierz ten, który ci najbardziej odpowiada.

Głowa/Oczy: Możesz zmienić każdy szczegół wyglądu swojego robala (3).

Twarz/Ręce: Każda zmiana jest od razu widoczna na robalu po lewej (4).

Na koniec przejdź na trzeci ekran (1) tworzenia drużyny, aby wybrać flagę, grób oraz broń zespołową (patrz rozdziały "Tworzenie broni" i "Broń robali - Broń zespołowa") dla swojej drużyny.

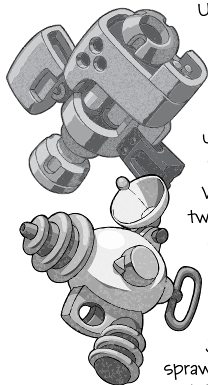
Gdy skończysz tworzenie swojej drużyny, kliknij ptaszek na dole ekranu i wpisz jej nazwę. Zawsze możesz wprowadzić zmiany w swojej drużynie, wybierając "Edycję drużyny" na ekranie "Dostosowywanie". Jeżeli chcesz wywalić całą drużynę do kosza i zacząć od początku, wybierz "Usuń drużynę".



Fabryka broni



Hura! W Worms™ 4: Totalna Rozwałka możesz stworzyć swoją własną superbroń. Przy pomocy opcji znajdujących się po prawej stronie ekranu (1) możesz określić cechy broni, w tym jej rodzaj, wygląd i rodzaj zadawanych obrażeń. Upewnij się, że nie umknęła ci żadna strona (2) z dostępnymi opcjami.





Ale zaczekaj chwilę: nie bądźmy niemądrzy. Nie możesz ustawić wszystkiego na maksa i stworzyć superostatecznej broni megazagłady.

Wskaźnik po lewej (3) pokazuje, jak trudna będzie twoja broń w produkcji. Jeżeli wskazówka wejdzie na czerwone pole, program nie pozwoli ci zapisać twojej broni, nie mówiąc już o wykorzystaniu jej podczas bitwy. Byłaby ona zbyt śmiercionośna!

Jeżeli broń nie będzie się najlepiej sprawować, zawsze możesz wprowadzić pewne modyfikacje, klikając "Edytuj broń" na ekranie dostosowywania. Gdy okaże się, że twoja broń jest tylko jedną wielką kupą złomu, możesz usunąć swoje dzieło (o ile nie wykorzystuje go jakaś drużyna).



Tworzenie stylu gry

Nasza gra pozwala na więcej niż tworzenie własnych robali i broni. Możecie dostosować do swoich preferencji całą rozgrywkę przy pomocy budowniczego stylów gry.

Do twojej dyspozycji oddajemy sześć wyładowanych różnymi opcjami stron (1). Możesz zmienić prędkość wiatru, regularność zrzutów skrzyń, liczbę dostępnych broni i mnóstwo innych opcji. Zapoznaj się z możliwościami budowniczego stylów gry i stwórz jej własną wersję. Życzymy miłej zabawy!

Nie zapominaj, że zawsze możesz zmienić stworzony styl gry, wybierając na ekranie dostosowywania "Edytuj styl gry", lub usunąć go, wybierając "Usuń styl gry".

Rozgrywka sieciowa

W grze Worms™ 4: Totalna Rozwałka możesz stoczyć prawdziwie światową bitwę za pośrednictwem sieci Internet albo sieci lokalnej (LAN). Aby rozpocząć grę sieciową, wybierz "Rozgrywka sieciowa" z głównego menu.

Następnie kliknij "Sieć lokalna", aby zagrać przez sieć lokalną, albo "Internet", aby zagrać przez Internet.

Po prawej stronie ekranu rozgrywki sieciowej znajduje się lista, na której widnieją wszystkie gry, do których możesz dołączyć. Aby stworzyć własną rozgrywkę, kliknij "Stwórz grę".

Dołączanie do gry



Zaznacz na liście wybraną grę i zapoznaj się z jej ustawieniami. Kliknij ją, aby przejść do jej poczekalni. Nic prostszego!

Zakładanie gry

Przy pomocy ustawień gry możesz dostosować rozgrywkę do swoich potrzeb czy upodobań. Jeżeli chcesz stworzyć mapę, kliknij znajdującą się po lewej ikonę terenu. Jeżeli rozgrywka jest typu Deathmatch lub Ocalały, możesz przejść do Robaczego tygla, aby stworzyć własny tryb gry. Gdy już ustawisz wszystkie opcje, kliknij ptaszka, aby przejść do poczekalni swojej gry.



Poczekalnia

Będąc w poczekalni, kliknij widniejące pod twoim pseudonimem "Wybierz drużynę" (1), aby wybrać tę ze swoich grup robali, którą chcesz rzucić do walki.

Jeżeli jesteś gospodarzem gry, masz do wyboru kilka dodatkowych opcji. Kliknij nazwę drużyny, żeby ustalić liczbę robali w niej, sojusze między drużynami (ustawiając ten sam kolor dla sprzymierzonych drużyn) oraz wyrównać szanse, zmieniając początkową ilość zdrowia. Możesz również usunąć drużynę z gry, klikając "Usuń drużynę".

Gdy wszystko jest już gotowe do rozpoczęcia rozgrywki, kliknij granat (2), aby rozpocząć rozwałkę!

Czat

Znajdując się w poczekalni, możesz kliknąć "Dołącz do czatu" (3), aby wejść do pokoju rozmowy i porozmawiać z wszystkimi graczami obecnymi w danej grze. Wystarczy wpisać wiadomość w okienku rozmowy i nacisnąć ENTER, żeby ją wysłać do pozostałych graczy. Kliknij pseudonim innego gracza obecnego w pokoju, żeby wysłać mu w ten sam sposób prywatną wiadomość. Aby po zakończeniu rozmowy powrócić do poczekalni, wystarczy kliknąć "Wróć".

Jak grać w Worms™ 4: Totalna Rozwałka za pomocą GameSpy Arcade

Do gry dołączone jest oprogramowanie GameSpy Arcade, za którego pomocą możesz grać w Worms™ 4: Totalna Rozwałka w Internecie. Jeżeli nie zostało ono zainstalowane przy instalacji gry, włóż płytę z robakami do napędu CD-ROM i zainstaluj je teraz. Aby grać w grę Worms™ 4: Totalna Rozwałka za pomocą GameSpy Arcade, wystarczy wykonać następujące kroki:

Uruchom GameSpy Arcade i przejdź do pokoju Worms™ 4: Totalna Rozwałka: Kliknij znajdujący się w twoim Menu Start skrót do GameSpy Arcade. Po uruchomieniu programu po lewej stronie zobaczysz listę gier oraz inne opcje. Można tu zrobić mnóstwo rzeczy, ale przyjdzie na to czas później. Teraz kliknij znajdujący się po lewej stronie okna przycisk Worms™ 4: Totalna Rozwałka, aby przejść do poświęconego tej grze pokoju.

Znajdź i połącz się z serwerem gry Worms™ 4: Totalna rozwałka: Przebywając w pokoju Worms™ 4: Totalna Rozwałka, możesz spotkać i powitać innych graczy, jak też znaleźć serwery gry. W górnej połowie okna aplikacji znajdziesz listę wszystkich dostępnych serwerów razem z liczbą osób połączonych z każdym z nich, oraz szybkość twojego połączenia do danego serwera (mierzona przy pomocy takiego czegoś, jak "ping". Generalnie im jest on niższy, tym lepiej). Kliknij dwukrotnie wybrany serwer, aby się z nim połączyć. Program uruchomi grę Worms™ 4: Totalna Rozwałka i automatycznie połączy się z wybranym serwerem. Niech rozpocznie się bitwa!

Problemy?

Jeżeli masz problemy z instalacją, rejestracją lub wykorzystywaniem programu Arcade w połączeniu z grą Worms™ 4: Totalna Rozwałka, udaj się na stronę pomocy **http://www.gamespyarcade.com/help/** lub wyślij do nas list, wypełniając formularz, który znajduje się na stronie **http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml**.

Opcje



1. **Opcje sterowania:** zmień sterowanie w grze lub odwróć oś X albo Y.
2. **Opcje dźwięku:** zmień głośność dźwięków i muzyki w grze.
3. **Autorzy:** zobacz, kto pracował nad stworzeniem gry Worms™ 4: Totalna Rozwałka



Trofea

Hmmm, skarby! Czyniąc postępy w grze Worms™ 4: Totalna Rozwałka i osiągając określone cele (widoczne po lewej stronie tego ekranu), otrzymasz trofea, które możesz z dumą pokazać kolegom. Możesz obejrzeć je wszystkie na tym ekranie.

Sklep z przedmiotami

Im dłużej będziesz grać w Worms™ 4: Totalna Rozwałka, tym więcej zdobędziesz monet. Im więcej zdobędziesz monet, tym więcej będziesz mógł kupić w sklepie z przedmiotami indywidualnych elementów dla twoich robali, nie wspominając już o dodatkowych mapach do gry wieloosobowej albo do szybkich rozgrywek. W sklepie jest mnóstwo fajnych rzeczy, więc graj dalej, uzyskuj dostęp do nowych przedmiotów i kupuj je, a wszyscy znajomi będą ci zazdrościć twoich robali.



Widoki

W grze są trzy różne widoki, które pozwolą ci optymalnie wykorzystać twoją armię pierścienic. Wykorzystuj je do jak najlepszego przemieszczania robali i celowania do wrogów. Chociaż w przypadku pewnych działań niektóre widoki są lepsze od innych, najlepiej zrobisz, jak poeksperymentujesz samodzielnie i przekonasz się, które najbardziej ci odpowiadają. W grze dostępne są następujące widoki:

Widok główny

To jest widok domyślny. Używaj go przy przemieszczaniu robali.

Ruszając myszą, możesz obrócić kamerę w dowolnym kierunku, czy to w bok, czy w górę, aby się dobrze rozejrzeć po polu bitwy. Przy pomocy kółka myszy możesz przybliżyć lub oddalić widok.

Widok z lotu ptaka

Przytrzymaj klawisz E, aby przejść do widoku z lotu ptaka. Możesz wtedy spojrzeć z góry na całą mapę i zyskać rozeznanie w ogólnej sytuacji. Ten widok jest również świetny do wybierania celu dla takich broni, jak nalot czy pocisk samocelujący.

Poruszając myszą, możesz przesuwać kamerę nad mapą. Aby obrócić kamerę, przytrzymaj wciśnięty ŚPM i porusz myszą. Przy pomocy kółka myszy możesz przybliżyć lub oddalić widok.

Widok z oczu robala

Do tego trybu przechodzi się, przytrzymując klawisz Q. Możesz rozejrzeć się oczami swojego robala przy pomocy myszy.

Ten widok jest idealny do celowania, gdy używasz broni wystrzeliwującej pociski (zmieni się w widok przez lunetę z celownikiem, jeżeli używasz snajperki). Kliknij LPM lub naciśnij klawisz ENTER, żeby wystrzelić.





Broń robali

Wybór broni

Gdy zacznie się twoja tura, kliknij PPM, aby sprawdzić, do jakich broni twoi wijący się żołnierze mają dostęp (liczby w lewym dolnym rogu wskazują, ile sztuk danej broni posiadasz).

Kliknij LPM broń, aby jej dobyć. Broń opóźniona będzie zacieniona – liczba wskazuje, ile jeszcze tur musi upłynąć, zanim będzie można z niej skorzystać. Jeżeli umieścisz kursor myszy nad ikoną broni, po chwili pojawią się dodatkowe informacje ją opisujące. Celować i strzelać możesz w każdym widoku; w poniższych opisach znajdują się wskazówki odnośnie najlepszego widoku dla poszczególnych broni.



Bazooka

Nabojów do bazooki jest niemal zawsze pod dostatkiem. Ta broń jest jednym z najbardziej podstawowych elementów arsenału każdego robala. Celować najlepiej jest przy pomocy myszki w widoku z oczu robala. Zwróć uwagę na różnicę wysokości, kierunek i siłę wiatru, gdyż wszystkie te czynniki wpłyną na lot pocisku. Gdy twój robal będzie gotowy do oddania strzału, przytrzymaj LPM, aby zwiększyć moc strzału i określić, jak daleko poleci pocisk. Puść LPM, aby wystrzelić.



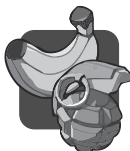
Granat / Święty granat ręczny

Kolejny element standardowego wyposażenia każdego dobrze uzbrojonego robala. Granatu używa się w taki sam sposób, jak bazooki. Przed rzutem możesz ustawić zapalnik na określoną liczbę sekund, naciskając klawisze od 1 do 5 – przydatne, jeżeli chcesz, aby granat wybuchł w powietrzu. Święty granat ręczny działa dokładnie tak samo, ale wybucha dopiero wtedy, gdy się zatrzyma. Dodatkowa siła wybuchu jest po prostu boska – alleluja!



Zatruta strzała / Pojemnik z gazem

Używa się ich tak samo, jak bazooki czy granatów. Traf w ziemię niedaleko wroga i patrz, jak krztusi się w chmurze trującego gazu. Cudowne.



Bomba kasetowa / Bomba bananowa

Sama bomba nie wyrządza wiele szkód, to ładunki ukryte w głównym korpusie. Bomby używa się w ten sam sposób, jak zwykłego granatu. Wykorzystaj ją przeciwko grupom robali, żeby wyrządzić jak największe szkody.



Pocisk samocelujący

Wyrzutnię pocisku samocelującego obsługuje się w ten sam sposób, co bazookę, ale najlepszy skutek osiągniesz w widoku z lotu ptaka lub widoku z oczu robala. Przejdź do któregokolwiek z tych widoków, wyceluj we wroga przy pomocy myszy, a następnie kliknij LPM, aby namierzyć cel. Powróć do widoku głównego i zmień kąt strzału przed odpaleniem pocisku. Upewnij się, że będzie on w powietrzu wystarczająco długo, aby zaskoczyło urządzenie naprowadzające na cel.



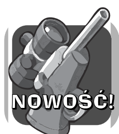
Strzelba

We właściwych rękach śmiertelnie niebezpieczna broń. Można z niej wystrzelić dwukrotnie w ciągu jednej tury. Musisz jednak uważać - jeżeli będziesz zbyt blisko swojej ofiary, możesz również oberwać. Jeżeli stanie się tak przy pierwszym strzale, twój robal zostanie zraniony lub upadnie między strzałami, twoja tura się skończy i stracisz szansę na oddanie drugiego strzału. Najlepiej strzelać w widoku z oczu robala.



Mina / Dynamit

Przesuń robala w miejsce, w którym chcesz upuścić ładunek (w widoku głównym) i naciśnij LPM - jeżeli zrobisz to tuż obok robala wroga, cóż, wstydź się! Mina zaczyna odliczanie (jej efekt jest losowy), gdy tylko wróg znajdzie się w pobliżu. Dynamit i miny mają 5-sekundowy zapalnik, który zaczyna odliczać w momencie upuszczenia na ziemię, więc lepiej się szybciutko gdzieś schowaj!



Snajperka

Ach, piękno karabinu snajperskiego! Przejdź do Widoku z oczu robala, żeby spojrzeć przez lunetę snajperki i wyceluj dokładnie w tego biednego, nieświadomego niczego cymbała. Przy pomocy kółka myszy możesz przybliżyć lub oddalić widok. Tylko pewna ręka odda pewny strzał - wyceluj przy pomocy myszy i gdy już zyskasz pewność celnego strzału, naciśnij LPM.



Ognista pięść / Kij baseballowy

Stań przy twoim wrogu i naciśnij LPM - dobre, silne grzmotnięcie może wysłać twojego wroga na lot krajoznawczy nad całą mapą.



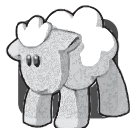
Szturchaniec

Bójki na pięści i strzelaniny to jedno, ale leciutkie popchnięcie przeciwnika stojącego na krawędzi przepaści - no, to już jest zwykłe chamstwo. Stań przy niezbyt fortunnie ustawionym wrogu i kliknij LPM. Szturchaniec - zniewaga ostateczna!



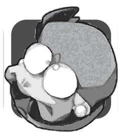
Nalot

Przejdź do Widoku z lotu ptaka i przy pomocy myszy wybierz cel nalotu. Kliknij i przeciągnij ŚPM, aby zmienić kierunek nalotu. Na koniec kliknij LPM, aby zrzucić bomby na nieświadomego niczego wroga.



Owca

Kliknij LPM, aby wysłać swoją owcę kamikaze w podskokach w kierunku, w którym zwrócony jest twój robal. Gdy dotrze ona do celu, ponownie kliknij LPM, aby odpalić przenoszony przez nią ładunek. Nie każ owcy hasać zbyt długo albo zdetonuje się sama w akcie owcobójstwa!



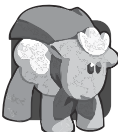
Babunia

Tej mamroczącej starowinki nie powinno się zostawiać samej sobie, ale możesz kliknąć LPM, aby wysłać ją w drogę razem z jej artretyzmem. Kierujesz jej ruchami przy pomocy klawiszy W / S / A / D, ale uważaj, nie jest to najmilsza staruszka świata - jeżeli ponownie klikniesz LPM, wybuchnie, emitując trującą chmurę śmierdzących kapustą oparów. Jeżeli uda jej się dotrzeć do wrogiego robala, zanim pokaże wszystkim swoje wnętrze, istnieje spora szansa, że ukradnie jakąś broń wrogiej drużyny.



Nadmuchiwany Brytol

Spokojnie, spokojnie! Nie warto z tego powodu od razu wybuchać! Em... właściwie... warto. Kliknij LPM, aby wypuścić tego pneumatycznego łajdaka w kierunku twojego wroga. Kieruj nim za pomocą klawiszy W / S / A / D. Gdy napotka wrogiego robala, łapie go za fraki, nadmuchuje się i unosi żałosnego frajera wysoko w górę, gdzie zdany będzie na łaskę i niełaskę wiatru, gdy zostanie spuszczony z wysokości.



Superowca

Czy to ptak? Czy to samolot? Nie, to pieczeń barania z urojeniem wielkościowym. Kliknij LPM, żeby wystrzelić swoją owcę w kierunku, w którym zwrócony jest twój robal. Następne kliknięcie LPM przemieni owcę w jej latające alter ego. Przy pomocy klawiszy W / S / A / D wpakuj ją we wrogiego robala.



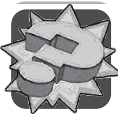
Młot

Przy pomocy młota zamienisz wrogiego robala w stacjonarne stanowisko ogniowe. Podejdź naprawdę blisko do wroga i wbij go w ziemię. Chociaż wciąż będzie mógł korzystać ze swojej broni, to nie zdoła się poruszyć, dopóki ktoś nie zniszczy gruntu, w który został wbity.



Słoneczny wybuch

Jak mówiły słowa piosenki: "Gwiezdny robal szybuje po niebie...". Ale jeżeli dobrze się przyjrzysz, to zobaczysz, że tak naprawdę jest przyczepiony do ogromniastej rakiety i leci prosto we wroga. Wybierz słoneczny wybuch i kliknij LPM, aby odpalić swojego robala i skierować go na wrogów. Przy pomocy klawiszy W / S / A / D nakieruj swojego żołnierza na cel. Eksplozja wyrządzi wrogom olbrzymie szkody i uczyni twojego „ochotnika" męczennikiem za sprawę.



Broń zespołowa

Każda drużyna może mieć swoją własną broń zespołową. Więcej informacji znajdziesz w "Tworzeniu broni" w rozdziale "Dostosowywanie".

Narzędzia



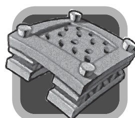
Mikstura Ikara

Kliknij LPM, aby wybębnić buteleczkę z miksturą Ikara, a następnie naciśnij SPACJĘ, aby wyskoczyć w górę. Naciskaj regularnie SPACJĘ, żeby pozostać w powietrzu i steruj lotem swojego robala przy pomocy klawiszy W / S / A / D. Jeżeli spóźnisz się z jakimkolwiek naciśnięciem spacji, możesz skończyć tak, jak ten chłopak, który wzleciał zbyt blisko słońca - upadek z dużej wysokości bywa zabójczy.



Bańkomat

Magiczna bańko-maszyna! UWAGA! Nie wydaje pieniędzy! Robale siedzące w środku bańkomatu są bezpieczne, dopóki wbudowany mechanizm samozniszczenia nie spowoduje rozpadu całej maszyny. W tym czasie robale mogą swobodnie używać broni, jakkolwiek nic nie zatrzyma wroga przed wpełznięciem do środka bańkomatu. Wybierz i naciśnij LPM, by aktywować.



Podest

Przy pomocy podestu możesz łatać dziury, budować platformy i mosty dla twoich robali. Wybierz to narzędzie, a następnie przy pomocy klawiszy W / S / A / D ustal położenie podestu. Przy pomocy klawiszy Q i E ustalisz jego wysokość. Kliknij LPM, żeby zatwierdzić budowę.



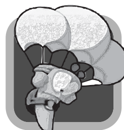
Plecak odrzutowy

Każdy powinien mieć własny plecak odrzutowy, szczególnie gdy chce dostać się gdzieś wysoko lub daleko. Wciśnij i przytrzymaj LPM, aby odpalić rakiety, i steruj robalem przy pomocy myszki. Możesz nacisnąć również klawisz BACKSPACE (dodatkowy strzał), żeby zrzucić określoną broń na wrogów pod tobą.



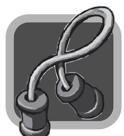
Lina

Przydatna, gdy chcesz dostać się do ciężko dostępnych miejsc, lub zebrać ciężko dostępne skrzynie. Kliknij LPM, aby wystrzelić linę i zaczepić ją na znajdującym się w jej zasięgu obiekcie. Przy pomocy klawiszy Z i X rozbujasz linę, a klawiszami Q / E możesz ją skracać i wydłużać. Kliknij LPM ponownie, aby odłączyć linę. Rozejrzyj się, czy jest jeszcze coś wartego chwycenia!



Spadochron

Spadochron jest idealny do zeskakiwania z wysokich pozycji. Wybierz go, a następnie wyskocz robalem w powietrze, a spadochron się rozwinie. Steruj klawiszami W / S / A / D. Możesz nacisnąć również klawisz BACKSPACE (dodatkowy strzał), żeby zrzucić określoną broń na wrogów pod tobą.



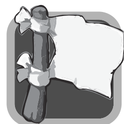
Opuszczenie tury

Gdy już nic więcej nie da się w zrobić danej turze, a zostało ci jeszcze trochę czasu, możesz przyspieszyć rozgrywkę, wybierając "Opuszczenie tury" z menu narzędzi.



Wybór robala

Zaznacz "Wybór robala" w menu Narzędzi i naciśnij klawisz TAB, aby przełączać się między swoimi żołnierzami. Gdy poruszysz robalem lub każesz mu cokolwiek zrobić, stanie się aktywny i gotowy do działania. Możesz przełączać się między robalami tyle razy w ciągu tury, ile ci się żywnie podoba, dopóki masz na to czas, "Wybór robala" jest dostępny w twoim menu narzędzi i żaden z robali nie użył jeszcze broni.



Kapitulacja

Nazwa mówi sama za siebie, ale tylko najsłabsi ze słabych powiewają białą flagą!

Skrzynie

Jak manna z nieba, różne dobra spadają spośród chmur lub teleportują się na mapę, aby pomóc ci w rozwałce. W grze występują cztery rodzaje skrzyń:



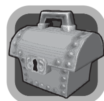
Skrzynie z bronią

Uzbrojenie znajdujące się w skrzyniach z bronią jest z reguły potężniejsze od standardowego wyposażenia, więc staraj się je zbierać, żeby zyskać przewagę nad przeciwnikiem.



Skrzynie ze zdrowiem

Zbierz je szybko. Zdrowie robaka, który zbierze taką skrzynię, jest błyskawicznie zwiększane. Zebranie skrzyni ze zdrowiem wyleczy również twojego żołnierza ze skutków zatrucia.



Skrzynie z narzędziami

W tych skrzyniach znajdują się różne utensylia omówione w rozdziale "Narzędzia". Gdy twój robal zbierze taką skrzynię, narzędzie zostanie dodane do twojego zestawu. Możesz je wykorzystać w dowolnej chwili. W tych skrzyniach znaleźć można też narzędzia natychmiastowe, których działanie rozpoczyna się w chwili zebrania skrzyni:

Zbroja
Zwiększa odporność robala, który zebrał skrzynię.

Podgląd skrzyń
Ujawnia zawartość wszystkich skrzyń na mapie.

Podwójny czas tury
Podwaja ilość czasu, jaka została do końca twojej tury.

Podwójne obrażenia
Na jedną turę podwaja obrażenia zadawane przez dowolną broń.



Tajemnicze skrzynie

Otworzyć skrzynię czy jej nie otwierać, wybór należy do ciebie. Ale strzeż się: jej zawartość może równie dobrze być przydatna, jak i szkodliwa dla twojego robala.

Twórcy polskiej wersji

LOKALIZACJA
Kierownictwo projektu
Paweł Ziąjka
Koordynacja projektu
Paweł Ziąjka
Programista
Paweł Ziąjka
Tłumaczenia
Ryszard Chojnowski
Kuba Radzymiński
Paweł Ziąjka
Korekta i redakcja
Aleksandra Cwalina
Paweł Ziąjka

Grafika
Paweł Ziąjka
Menedżer ds. testów
Michał Cegiełka
Testy
Jarosław Orzeszek
Paweł Ziąjka

Autor nagrodzonej pracy w konkursie "Przejdź do historii z robakami"
Robert Tyrchniewicz

PRODUKCJA
Kierownictwo produkcji
Michał Bakuliński
Specjalistka ds. produkcji
Magdalena Justyna

DTP
Przemysław Jeż

MARKETING
Marcin Marzęcki
Krzysztof Szulc
Jerzy Cichocki

Pomoc techniczna CD Projekt

Przed skorzystaniem z naszej pomocy technicznej zachęcamy do zapoznania się z instrukcją gry. Upewnij się również, że w Twoim komputerze są zainstalowane wszystkie niezbędne uaktualnienia do systemu operacyjnego oraz najnowsze wersje sterowników do urządzeń.

W celu zapewnienia jak najlepszego wsparcia technicznego uruchomiliśmy internetową Bazę Pomocy Technicznej, która jest pomocna w szybkim rozwiązywaniu problemów z uruchomieniem czy działaniem gier komputerowych.

Wystarczy wejść na naszą stronę internetową: **http://www.gram.pl/pomoc** i zapoznać się z najczęściej zadawanymi pytaniami dotyczącymi wydawanych przez nas gier.

Internet:

Pomoc techniczna na naszej stronie internetowej to najlepsza i najskuteczniejsza droga do znalezienia rozwiązania problemu z posiadaną grą. Znajdziesz tam dokładnie takie same odpowiedzi, jakie otrzymasz pisząc lub dzwoniąc do jednego z naszych pracowników pomocy technicznej. Serwis ten jest całkowicie darmowy i dostępny bez przerwy 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

Email:

Jeżeli z jakiegoś powodu nie znajdziesz odpowiedzi na nurtujące Cię pytanie na naszej stronie internetowej, możesz zwrócić się bezpośrednio do pracownika pomocy technicznej. Wystarczy, że w naszej bazie pomocy technicznej klikniesz link "Zgłoś problem do pracownika działu pomocy technicznej".

Sprawdź czy dokładnie opisałeś problem i czy umieściłeś wszystkie potrzebne informacje na temat Twojej konfiguracji sprzętowej, ponieważ tylko wtedy będziemy mogli szybko i skutecznie pomóc.

Telefon i tradycyjna poczta:

Jeśli jednak nie posiadasz dostępu do internetu możesz zadzwonić do nas pod numer (22) 519 69 66, możesz również wysłać do nas list na adres CD Projekt Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa (koniecznie z dopiskiem "Pomoc Techniczna").

Bądź przed komputerem, gdy zadzwonisz do nas lub miej przy sobie zapisane podstawowe parametry konfiguracji komputera, szczególnie: typ karty graficznej, karty muzycznej, procesora oraz wersję systemu operacyjnego, to w dużym stopniu ułatwi rozwiązanie problemu.

Dział pomocy technicznej pracuje od poniedziałku do piątku w godzinach 9-18, dlatego też nie zastaniesz nas w pracy w sobotę, czy w dni świąteczne.

Reklamacje:

Prosimy, nie wysyłaj do nas żadnych gier czy też samych płyt przed wcześniejszym skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej, być może problem uda się rozwiązać bez ponoszenia dodatkowych kosztów.

Jeżeli jednak stwierdzisz, że zakupiona gra ma uszkodzone nośniki, możesz skorzystać z naszej gwarancji.

Prawa autorskie

Wprowadzamy Państwa w świat gier komputerowych najwyższej jakości.
Każda z wydawanych przez nas gier jest owocem wielomiesięcznej, wytężonej pracy. Jej celem jest nieustanne podnoszenie standardu naszych gier, które Państwo kupujecie. Prosimy o docenienie tych starań oraz prosimy pamiętać, że bezprawne kopiowanie gier jest działalnością kryminalną.

Taka forma sprzedaży daje jej legalnemu właścicielowi prawo używania programu ograniczone do wczytywania programu z zakupionego nośnika do pamięci, a więc do systemu komputerowego, dla którego został on opracowany. Każde dalsze użycie, włączając kopiowanie, powielanie, przekazywanie innym reprodukcji programu, sprzedaż, wynajem, dzierżawę, licencjonowanie programu, wypożyczanie, wykorzystanie programu lub jego części w celach komercyjnych włącznie z wykorzystaniem go w miejscach takich jak kawiarnie, salony gier lub inne instytucje oraz inne formy dystrybucji lub rozpowszechniania produktu naruszające ww. warunki są naruszeniem praw autorskich wydawcy chyba, że wyrazi on na to pisemną zgodę.

**Wyłączny dystrybutor na terenie Polski
CD PROJEKT, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa.**

Warunki gwarancji

1. CD Projekt gwarantuje dostarczenie nabywcy dysku CD-ROM zapewniającego prawidłową eksploatacje niniejszego produktu oraz niezainfekowanego wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzenia, w ciągu 90 dni od daty zakupu potwierdzonej rachunkiem, wad produkcyjnych zakupionego dysku CD-ROM, CD Projekt zapewnia:
   a. bezpłatną wymianę produktu, po uprzednim jego zwrocie do CD Projekt wraz z kopią rachunku, na dysk CD-ROM prawidłowo funkcjonujący,
   b. w sytuacji w jakiej wymiana jest niemożliwa CD Projekt może zaproponować inny produkt z oferty CD Projekt. Wybór sposobu zaspokojenia roszczenia Nabywcy należy do CD Projekt.
3. Wadliwy dysk CD-ROM wraz z opakowaniem, instrukcją i kopią rachunku prosimy przesłać pocztą, na adres:
   CD Projekt Sp. z o.o., ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa
4. Gwarancja na sprzedany towar nie wyłącza, nie ogranicza ani nie zawiesza uprawnień kupującego wynikających z niezgodności towaru z umową.
5. Gwarancja ważna jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
6. Decyzja CD Projekt odnośnie zasadności zgłaszanych usterek jest decyzją ostateczną.
7. CD Projekt nie gwarantuje, że gra spełni oczekiwania Nabywcy lub, że jej działanie będzie całkowicie wolne od błędów.
8. CD Projekt jest zwolniony od odpowiedzialności z tytułu gwarancji, jeśli okaże się, że stwierdzone wady powstały z innych przyczyn niż tkwiące w sprzedanym towarze, a w szczególności na skutek:
   – normalnego zużycia dysku CD-ROM,
   – uszkodzeń mechanicznych, termicznych, kontaktu z substancjami szkodliwymi,
   – eksploatacji dysku CD-ROM niezgodnie z jego przeznaczeniem.

Wyłączenie odpowiedzialności za szkodę

CD Projekt, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo właściwe, wyłącza odpowiedzialność za jakąkolwiek szkodę będącą następstwem używania lub niemożności używania niniejszej gry.
W żadnym przypadku odpowiedzialność CD Projekt względem nabywcy na podstawie niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty jaką Nabywca uiścił za grę.

Ostrzeżenie o epilepsji

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności.
Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy wcześniej nie doznały ataków epileptycznych. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien – przed uruchomieniem gry – zasięgnąć porady lekarskiej.
Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.